



Regulamin konkursu Stolica do Sześcianu

§1

Postanowienia ogólne

1. Konkurs jest organizowany przez firmę MindCloud Justyna Płatek, ul. Anny German 18, 01-794 Warszawa NIP: 739 36 79 586, zwaną dalej "Organizatorem".
2. Niniejszy Regulamin określa warunki, na jakich odbywa się konkurs pod nazwą Stolica do Sześcianu zwany dalej „Konkursem”. Niniejszy Regulamin jest jedynym dokumentem określającym zasady udziału w Konkursie.
3. Celem konkursu jest aktywizacja uczniów do kreatywnego korzystania z gry Minecraft w celu realizacji autorskich projektów architektonicznych dot. miasta Warszawy.
4. Konkurs jest przeprowadzany na stronie internetowej MindCloud, która znajduje się pod linkiem: <https://mindcloud.pl/wawa3>
5. Konkurs trwa od 09.10.2018r. do 18.11.2018r.
6. Wyniki Konkursu zostaną ogłoszone w dniu 22.11.2018r. na stronie konkursowej. Laureaci nagród otrzymają wiadomość e-mail.

§2

Warunki uczestnictwa

1. W Konkursie mogą brać udział Uczestnicy w wieku 7-15 lat. Praca konkursowa musi zostać wykonana przez Uczestnika, na którego udział w Konkursie zgodę wyraził przedstawiciel ustawy.
2. Udział w Konkursie jest całkowicie dobrowolny oraz darmowy.
1. Aby wziąć udział w Konkursie należy wypełnić formularz zgłoszeniowy na stronie konkursowej i załączyć pliki z pracą konkursową. Każdy Uczestnik może zgłosić tylko jedną pracę konkursową - w jej ramach Uczestnik może wysłać max. 5 wizualizacji w formacie .jpg.

§3

Zasady konkursu

2. Konkurs polega na pobraniu gotowej mapy do gry Minecraft z Pałacem Kultury i Nauki ze strony konkursowej, zbudowaniu na tej mapie własnej aranżacji terenu wokół Pałacu Kultury i Nauki oraz przesłaniu wizualizacji tej realizacji poprzez formularz znajdujący się na stronie. Organizator dopuszcza także zbudowanie własnej mapy konkursowej, na której będzie widoczny Pałac Kultury oraz tereny wokół niego.
3. Biorąc udział w Konkursie Uczestnik potwierdza, że praca zgłoszona do Konkursu została wykonana osobiście i nie narusza praw autorskich osób trzecich.
4. Prace konkursowe będą oceniane ze względu na pomysłowość aranżacji, estetykę wykonania oraz jakość przesłanych grafik.
5. Uczestnik przystępując do konkursu zgadza się na publikację nagrodzonych prac (nadesłanych grafik) na stronie Konkursu oraz w mediach społecznościowych Organizatora.
6. Zgłaszający nie ma możliwości dokonywania zmian w zgłoszonych do Konkursu Pracach Konkursowych.
7. Nieprawidłowo przesłane grafiki lub niekompletne pliki nie będą podlegały ocenie Jury Konkursu.
8. Jury konkursu to RoxMB oraz dwóch ekspertów edukacyjnych MindCloud.



§4 Nagrody

1. Nagroda główna to Microsoft Surface Go o wartości **3248 zł** oraz nagroda pieniężna w kwocie 361 zł, którą to kwotę Organizator prześle na poczet podatku od nagród.
2. Nagrody pocieszenia to dwa vouchery zniżkowe -100% i -50% na kursy programowania prowadzone przez firmę MindCloud w Warszawie realizowane w semestrze 2018/19.
3. Fundatorem nagród jest firma MindCloud Justyna Płatek.
4. Warunkiem otrzymania nagrody jest podanie prawidłowego adresu Uczestnika oraz spełnienie wymagań wiekowych Uczestnika.
5. Organizator zastrzega sobie możliwość weryfikacji wieku Laureatów przed przekazaniem nagród konkursowych.
6. Koszty wysyłki nagrody pokrywa Organizator.
7. Uprawnienie do nagrody nie może być przeniesione na osobę trzecią. Nagród nie można wymienić na ekwiwalent pieniężny.

§5 Pozostałe kwestie

1. Uczestnik oświadcza, że zapoznał się z niniejszym Regulaminem i wyraża zgodę na jego postanowienia. Przystępując do Konkursu Uczestnik zobowiązuje się do przestrzegania postanowień Regulaminu. Naruszenie przez Uczestnika tego zobowiązania stanowi podstawę do odmowy wydania nagrody.
2. Prawny opiekun Uczestnika wyraża zgodę na przetwarzanie danych osobowych na potrzeby realizacji konkursu i wysyłki nagród przez Organizatora. Organizator oświadcza, że dane osobowe zbierane i przetwarzane przez Organizatora jako administratora danych osobowych będą wykorzystywane wyłącznie w ramach i na potrzeby przeprowadzenia Konkursu, zgodnie z ustawą z dnia 10 maja 2018r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. z 2018 r., poz. 1000, z późn. zm.).
3. Konkurs jest administrowany na odpowiedzialność Organizatora.
4. Organizator odpowiada za zgodną z prawem obsługę promocji.
5. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek problemy techniczne, które uniemożliwiają prawidłową realizację Konkursu.
6. Reklamacje dot. konkursu mogą być zgłaszane listem poleconym na adres Organizatora w przeciągu 30 dni po zakończeniu Konkursu.
7. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest grą losową, loterią fantową, zakładem wzajemnym, loterią promocyjną, których wynik zależy od przypadku, ani żadną inną formą przewidzianą w ustawie z dnia 29 lipca 1992 r. o grach i zakładach wzajemnych (Dz. U. z 2004 r. Nr 4, poz. 27, z późn. zm.).
8. Organizator oświadcza, że Konkurs nie jest w żaden sposób sponsorowany, popierany, zarządzany ani powiązany z podmiotami będącymi właścicielami serwisu społecznościowego Facebook.
9. Regulamin wchodzi w życie 08.10.2018r.